

Une création du Théâtre du Portage



PIAS TiQUE

GUIDE PÉDAGOGIQUE

TABLE DES MATIÈRES

LETTRE AU CORPS ENSEIGNANT 03

GUIDE DES ACTIVITÉS 04

SECTION A: LE JEU MASQUÉ ET LES PERSONNAGES 05

SECTION B: LA SCÉNOGRAPHIE 08

SECTION C: LES THÈMES 11

MOT DU METTEUR EN SCÈNE 13

RÉSUMÉ DU SPECTACLE ET À PROPOS DU THÉÂTRE DU
PORTAGE 14

MANDAT, MISSION ET VISION DE LA COMPAGNIE 15

CONTACT ET COORDONNÉES 16

LETTRE AU CORPS ENSEIGNANT

Chères enseignantes, chers enseignants

C'est avec plaisir que nous vous transmettons ce guide pédagogique pour vous préparer et préparer vos élèves à une représentation du spectacle *PLASTIQUE*.

PLASTIQUE, c'est du jeu masqué contemporain présenté à la manière d'une satire de dessin animé pour les adolescents et les adultes. Dans ces dessins animés, les états sont exagérés. À travers un langage codé, les dessinateurs transforment les péripéties du quotidien en aventures rocambolesques. Ce même langage codé, qui fait paraître gigantesques les plus petits combats, est inhérent au jeu masqué. Mettre à profit ces similitudes et établir un pont entre le masque et le dessin animé est pour nous une manière nouvelle d'ancrer le médium millénaire du masque dans notre culture populaire.

Quatre personnages se retrouvent sur le continent de plastique, dans une temporalité où le plastique est très convoité. Le lieu suggère un enjeu on ne peut plus actuel et universel : l'urgence climatique.

Dans ce guide, vous trouverez entre autres les fiches de nos quatre personnages et des idées d'activités à faire avec vos élèves en amont du spectacle.

Bonne lecture et surtout : BON SPECTACLE !

-L'équipe du Théâtre du Portage

GUIDE DES ACTIVITÉS

Selon le temps dont vous disposez pour préparer vos élèves à la représentation, il est possible de choisir quelle section de l'atelier vous souhaitez faire en classe. Voici les combinaisons possibles :

Seulement la section A. (+/- 20 minutes)

Seulement la section B. (+/- 15 minutes)

Les sections A + B (+/- 35 à 40 minutes)

Les sections A + C (+/- 50 minutes)

Les sections A + B + C (+/- 60 à 75 minutes)

Vous pouvez aussi réserver un atelier de jeu masqué auprès du Théâtre du Portage et un.e artiste professionnel.le de la compagnie viendra en classe pour initier les jeunes à notre pratique.

Pour réserver, écrivez-nous à direction@theatreduportage.com

SECTION A: LE JEU MASQUÉ ET LES PERSONNAGES

Durée: +/- 20 minutes

Entrée en matière

Demandez aux élèves:

- Est-ce que vous êtes capables de nommer des sortes de masques ? (spiderman, N95, frisson, casa de papel, etc.)
- Quelle est la différence entre un masque d'Halloween ou un masque sanitaire et un masque de théâtre ?

Piste de réponse

Le masque de théâtre permet de transformer le visage de l'interprète sur scène. Au lieu d'avoir un type de jeu minimaliste (ex. jeu caméra), tout le corps des comédiens et des comédiennes est impliqué. Comme le visage est caché, les émotions que vit le personnage seront transmises via le corps, les yeux, et l'angle donné au masque. On appelle un masque de théâtre réussi (qui laisse voir différentes émotions du personnage) un masque vivant. Au contraire, un masque mort est un masque qui est figé dans un état (tristesse, joie, colère) et qui ne permet pas de nuancer les émotions du personnage.

Réflexion collective

Demandez aux élèves:

- Qu'est-ce qu'un archétype ?

Piste de réponse

Définition: Symbole primitif, universel, appartenant à l'inconscient collectif. Les personnages du Théâtre du Portage sont des archétypes contemporains. Exemples d'archétypes : un.e ado qui trippe sur la culture pop, le vieux motard qui ne parle pas beaucoup, la madame trop motivée qui travaille dans le communautaire, le scout très volontaire, etc.

LES PERSONNAGES ARCHÉTYPAUX DE PLASTIQUE



La **Gercée** est une vieille dame riche et narcissique qui a peur de vieillir. Obsédée par la beauté et la jeunesse, elle a promis sa fortune à quiconque réussirait à la rendre immortelle. À 120 ans, elle est terrorisée par la mort.

Négociateur hors pair, **Le Cracheux** tire son nom de sa vilaine habitude de cracher lorsqu'il scelle une entente. C'est un requin des affaires et « patenteur » de première qui profite de toutes les occasions pour s'enrichir, que ce soit sur le dos de sa mère, de ses amis ou encore de la planète. Il est inventeur, rusé et ingénieux. Pour lui, toute « business » est bonne si elle rapporte.



Jadis, **Madeleine** était sans logis. Elle vivait dans la rue. Ramassée par inadvertance avec les débris, elle a atterri sur le continent de plastique dans un voyage de benne à ordures. N'ayant vu personne depuis longtemps, les mouettes qui vivent sur le continent de plastique sont maintenant ses meilleures amies. Elle se sent, malgré tout, un peu seule.

Simple, naïf et attachant, **Gilles** ne manque pas une occasion de faire une blague. Son désir d'être aimé l'incite à suivre ses amis dans n'importe quelle aventure. Il est profondément amoureux de La Gercée. Généreux et sans malice, il donnerait son bras à un inconnu si ça pouvait l'aider.



SECTION A: LE JEU MASQUÉ ET LES PERSONNAGES (SUITE)

Activité: DEVINEZ L'ARCHÉTYPE

1. Placez les élèves en sous-groupes d'environ 4 personnes.

2. Ensemble, les élèves doivent observer l'affiche du spectacle (page 1) et remplir cette fiche de personnage :

- Nom
- Âge
- Métier
- Qualité
- Défaut
- Phrase préférée
- Repas préféré
- Son pseudonyme sur les réseaux sociaux serait...
- Si ce personnage était une ville, il serait...
- Si ce personnage était un objet, il serait...
- Si ce personnage s'impliquait dans une cause, ce serait...

**Remplir une fiche pour chacun des quatre personnages que vous voyez sur l'affiche. En se fiant uniquement « aux apparences », les élèves doivent imaginer la personnalité, la vie, l'archétype de chacun d'eux.*

3. En grand groupe, partagez les réponses. Voyez ce qui se ressemble d'une équipe à l'autre.

4. Montrez la page précédente. Ce sont les personnages qui se retrouvent dans *Plastique* avec leur vraie description.

SECTION B: LA SCÉNOGRAPHIE

Durée: +\– 15 minutes

Entrée en matière

— Le titre de la pièce est *Plastique*.

Demandez aux élèves ce que ce titre leur évoque. Qu'est-ce que l'histoire pourrait raconter ? Pourquoi choisir ce titre ?

Le titre, *Plastique*, fait surtout référence au lieu où se déroule la pièce de théâtre. Demandez aux élèves de deviner dans quel lieu le spectacle se déroulera.

Activité: IMAGINEZ UN DÉCOR

1.Demandez aux élèves de sortir une feuille blanche et des crayons.

2.Demandez aux élèves de choisir un objet de plastique de leur quotidien.

3.Chaque élève a une dizaine de minute pour dessiner, sur sa feuille, un décor fait uniquement de cet objet de plastique qu'il.elle peut répéter autant de fois qu'il.elle veut dans le dessin. Chaque élève dessinera donc une accumulation d'un même objet pour représenter un décor.

Exemple: Sarah choisi un objet de plastique de son quotidien. Elle choisit des nouilles de piscine. Sarah pense que Plastique aura lieu dans une usine. Elle dessine donc, en utilisant seulement une accumulation de nouille de piscine, une usine.

SECTION B: LA SCÉNOGRAPHIE (SUITE)

Piste de réponse

Les élèves devront se poser la question suivante : comment évoquer un lieu en utilisant un seul objet ?

La scénographie au théâtre n'est souvent pas réaliste. Il faut souvent évoquer un lieu grâce à la polysémie des objets.

Exemple : Pour évoquer un château, mettre quelques marches et un trône. Pour évoquer une école, mettre une ligne de casier. Pour évoquer une usine, mettre un tapis déroulant qui représente la chaîne de montage.

Réflexions et informations

Demandez aux élèves:

— La pièce de théâtre se déroule sur le continent de plastique. Avez-vous déjà entendu parler de ça ? Qu'est-ce que c'est ?

La scénographie de *Plastique* est faite de centaines de bouteilles et de contenants de plastique recyclés rescapés d'un centre de tri. L'équipe du Théâtre du Portage a enlevé toutes les étiquettes et lavés tous les contenants à la main.

Dans la page suivante, vous trouverez quelques faits divers sur le continent de plastique suivi de quelques liens vers différentes actions déjà en place pour améliorer la situation. Il est important pour l'équipe du Théâtre du Portage de ne pas ajouter à l'écoanxiété des jeunes, mais bien de leur montrer des pistes de solutions déjà actives ainsi que d'autres dans lesquelles ils et elles pourraient facilement s'impliquer.

SECTION B: LA SCÉNOGRAPHIE (SUITE)

FAITS DIVERS SUR LE CONTINENT DE PLASTIQUE ET PISTES DE SOLUTION

Faits divers

- Un 7e continent (aussi appelé plaque de déchets) qui se situe dans
- l'océan Pacifique, entre la Californie et Hawaï.
- 3,5 millions de km² (environ 6 fois la taille de la France)
- 750 000 débris par km²
- Ce rassemblement de déchets au milieu de l'océan se produit en raison des courants marins. Contrairement à la croyance, ce n'est pas une masse compacte.
- La majorité des déchets qui forment le continent ne sont pas des microplastiques, mais bien des débris qui dépassent les 5 cm, ce qui est une bonne nouvelle, puisqu'ils sont plus faciles à ramasser.

Pistes de solution et initiatives (liens cliquables)

- [The Ocean Clean up](#)
- [Ocean Wise - shoreline clean up](#)
- [Éco-jogging ou Plogging](#)

SECTION C: LES THÈMES

Durée: +\ -25 minutes

Entrée en matière

Le jeu masqué est un art qui met en relief les grands élans humains. Si un personnage a faim, il n'a pas un peu faim, il est affamé, s'il aime, il aime passionnément et s'il a peur, il fait une crise cardiaque. En ce sens, les thèmes de *Plastique* sont intimement reliés à l'art du jeu masqué.

Toute l'intrigue est construite autour des relations entre les personnages. La quête de chacun d'eux est reliée à quelque chose de profondément humain, soit le désir d'être aimé, la quête de pouvoir, l'envie d'être compris et la peur de vieillir.

Activité: IMPROVISATIONS

1. Proposez aux élèves de venir improviser devant la classe de courtes scènes en utilisant les thèmes de la pièce. Si les élèves sont trop gênés pour improviser, vous pouvez leur donner un petit temps de préparation avant de faire présenter quelques équipes devant la classe.

2. Dites aux élèves d'interpréter des personnages archétypaux dans leur improvisation en s'inspirant des fiches de personnage qu'ils et elles ont créé lors de la première activité.

3. Ajouter la contrainte que toutes les improvisations doivent se dérouler sur le continent de plastique. Invitez-les à réfléchir aux différentes manières dont les thèmes pourraient être reliés au lieu.

SECTION C: LES THÈMES (SUITE)

Pistes de réflexion pour la représentation

Le masque est un art visuel. Lors de la représentation, soyez à l'affût des différents procédés qui font penser à d'autres médiums artistiques. Exemple : La bande dessinée, le dessin animé.

Bien que l'attention des élèves sera d'une grande importance lors de la représentation, le masque est un art extrêmement vivant. Les interprètes sont à l'écoute du public et peuvent modifier, allonger ou même reprendre un « lazzi » (blague physique improvisée) selon la réaction du public. Il est donc tout à fait permis de réagir au spectacle en temps réel : rire, pleurer, être triste ou surpris !

MOT DU METTEUR EN SCÈNE DE *PLASTIQUE*

Le masque a cette double fonction de protéger, de camoufler l'interprète tout en révélant le personnage avec une transparence désarmante. Dans la vie réelle, on lit les émotions sur les traits du visage. Lorsqu'on porte un masque, on fige les traits. C'est alors le corps que l'on déchiffre... et rien n'y échappe.

Le mouvement nerveux d'un pied trahit une posture ancrée et stoïque. L'inclinaison d'une tête écrase le corps et révèle de profondes souffrances. Le masque pose la loupe sur le personnage avec intransigeance. Le mouvement doit être juste. Il faut connaître son personnage en profondeur, respirer comme lui, et choisir le geste pour lui, à chaque instant, de la tête aux pieds. Rien n'est laissé au hasard.

Dans la tradition italienne, un.e acteur.rice masqué.e peaufinait un Arlequin ou une Colombine toute sa vie. Inspiré de cette spécialisation lente, chaque interprète du Théâtre du Portage travaille un seul et même personnage, récurrent d'un spectacle à l'autre.

En 2019, je demandais à quatre de ces interprètes de me partager la connaissance intime qu'ils avaient acquise de leur personnage, déjà de vieux amis depuis 4 ans, pour que j'apprivoise à travers leurs yeux, en salle de répétition, le lieu anxiogène pour moi qu'est le continent de plastique.



©Annie Éthier

Depuis, nous avons imaginé ensemble une tout autre temporalité et un continent magnifié aux allures de l'Atlantide, de l'Eldorado, etc. Un continent bien plus proche de la fabulation que de la réalité. Une fable et des quêtes se sont dessinées. Les personnages ont révélé leur nature profonde.

Aujourd'hui, l'écoanxiété paralyse. Face à l'ampleur du combat à mener et à l'indifférence de certains qui empoisonne, on se décourage. Le sens se perd. En plongeant dans la sensibilité d'archétypes imparfaits, mais touchants, *PLASTIQUE* est une tentative de s'attaquer à l'écoanxiété en nous réconciliant avec la nature humaine. Comme autant de miroirs tendus aux spectateurs, les archétypes de *PLASTIQUE*, reconnaissables, attachants et drôles, nourrissent l'envie de prendre action pour eux et pour nous, l'Humanité.

PLASTIQUE

Synopsis

An 2122. Le pétrole n'est plus de ce monde depuis des temps immémoriaux. Seule une poignée de centenaires se souviennent encore de l'odeur de la gazoline et des nouilles de piscine qui se désagrègent au soleil. Apparemment disparu de la surface, le plastique est néanmoins recherché par quelques zélés, qui croient que cette matière recèlerait le secret de la vie éternelle. Le continent de plastique ne serait-il qu'une légende parmi d'autres?



Affiche originale à la création en 2022.

À PROPOS DE LA COMPAGNIE

Fondé en 2016, le Théâtre du Portage célèbre le jeu masqué dans toute sa contemporanéité et puise son essence dans une famille de personnages archétypaux et québécois créés de toutes pièces. Après plusieurs formes mobiles, *Plastique* est, aussi lucide que bédéesque, sa première production en salle.

MANDAT, MISSION ET VISION DE LA COMPAGNIE

MANDAT

Produire des créations de théâtre masqué contemporain pour un public diversifié et multigénérationnel. Oeuvrer au rayonnement du jeu masqué dans le paysage théâtral d'ici et d'ailleurs. S'appuyer sur les techniques intemporelles du jeu masqué afin de mettre en lumière toute son actualité.

VISION

Devenir un pôle d'expertise positionné parmi les références internationales du jeu masqué et assurer la pérennité de cet art millénaire.



MISSION

Célébrer la richesse du jeu masqué à travers une démarche artistique forte, novatrice et singulière qui puise son essence dans des personnages archétypaux québécois et actuels. Laisser les personnages marquer le pas de la création et l'improvisation des corps diriger l'écriture dans l'espace. Générer des rassemblements desquels émergent un puissant sentiment d'appartenance et un esprit de collectivité en utilisant l'auto-dérision et l'empathie comme moteur d'identification au personnage.



CONTACT ET COORDONNÉES

Théâtre du IIIIIIIIII Portage

8541 rue Joseph-Quintal, Montréal
(Québec) H2M 2M9

www.theatreduportage.com

Félix Emmanuel

Directeur général et codirecteur
artistique du Théâtre du Portage
direction@theatreduportage.com

Suivez-nous sur les réseaux sociaux



Plastique

Écrit par Félix Emmanuel et Zoé Girard

Mis en scène par Félix Emmanuel

Une production du Théâtre du Portage

En codiffusion avec le Théâtre Denise-Pelletier